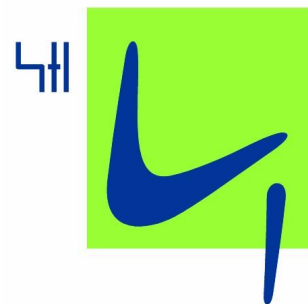


# Zone Commander

---



**Spiess-Knafl Peter**  
**Sternig Daniel**  
**Bischof Michael**

---

4. AHDVK  
2008 / 2009

# ***BRAINSTORMING UM EIN SPIEL ZU ERFINDEN.***

---

Am 28. November 2008 setzten wir uns zusammen, um eine Idee für das Projekt zu finden. Aufgabe war es ein Spiel für ein mobiles Endgerät zu entwickeln, bei dem GPS-Navigation erforderlich ist.

## ***ORIENTIERUNGSLAUF BY STERNIG***

---

Zu Beginn wird eine vorher festgelegte Anzahl von Punkten generiert, welche für jeden Spieler einzigartig, aber im gleichen Abstand zueinander sind. Für den Spieler ist immer nur 1 Punkt sichtbar. Erreicht ein Spieler einen Punkt wird ihm der Nächste angezeigt. Der Gewinner ist jener Spieler der als erstes alle seine Punkte absolviert hat.

## ***"ZONE COMMANDER" BY SPIESS-KNAFL***

---

Es soll ein risikoähnliches Spiel simuliert werden. Zu Beginn wird ein Spielfeld definiert (in einem gewissen Radius vom Startpunkt weg). Dieses Spielfeld wird in Zonen eingeteilt. Diese Werte sind von der Anzahl der Spieler abhängig. Zu Beginn erhält jeder Spieler eine gleiche Anzahl von Zonen zugeteilt, die er Verteidigen bzw. Ausweiten muss. Jeder Spieler bekommt zusätzlich eine gewisse Anzahl von Einheiten, die er auf seine Zonen verteilen kann. Wenn alle Ihre Figuren auf die Zonen verteilt haben, bestätigen sie dies und das Spiel beginnt. Es wird ausgelost welcher Spieler beginnt. Dieser Spieler kann von seinen momentanen Standpunkt aus fremde Zonen angreifen.

## **KRITERIEN FÜR DIE AUSWAHL**

---

### **ORIENTIERUNGSLAUF**

#### **PRO**

- Von der Umgebung unabhängig
- Sportlicher Kampfgeist gefordert
- Sehr leicht zu entwickeln
- Keine komplizierten Regeln
- Spieldauer regulierbar

#### **KONTRA**

- Keine Story im Hintergrund
- Ähnliche Idee bereits am Markt (sogar gratis)
- Nur spezielle Zielgruppe da sportliche Betätigung gefragt
- Elektronische Unterstützung im Prinzip nicht notwendig

### **RISIKO**

#### **PRO**

- Spielidee bereits als Brettspiel sehr gut angekommen
- Jegliche Altersgruppen
- Umgebungsunabhängig
- Man kann eine "Story" hinzufügen
- Wäre eine Marktneuheit (mit elektronischer Unterstützung)

#### **KONTRA**

- Aufwendig zu programmieren
- Sehr lange Spielzeit
- Komplizierte Regeln

## **AUSGEWÄHLTE IDEE!**

---

Aufgrund folgender Aspekte haben wir uns für das risikoähnliche Spiel entschieden:

- Es ist uns nicht bekannt, dass bereits ein Spiel dieser Art mit GPS-Unterstützung gibt
- Das Spiel bietet jede Menge Spaß und war auch als Brettspiel ein Erfolg
- Die erste Idee wäre keine Marktneuheit

# ***BUSINESSPLAN***

## ***EXECUTIVE SUMMARY***

---

Wir planen den Verkauf eines GPS-gestützten Handyspieles, namens „Zone Commander“, welches Computerspielen und Bewegung im Freien kombiniert. Es bietet viel Spielspaß, auch für sportliche Spieler, welche sich gerne mit dem Computer beschäftigen.

Unser Spiel ist für mobile Endgeräte konzipiert (PDA, Handy, Windows Mobile,...). Für die Verwirklichung benötigen wir Server, welche wir anmieten. Wir entwickeln „Zone Commander“ nicht nur in einer Programmiersprache, sondern in drei, damit es auf möglichst vielen Endgeräten funktioniert.

Es gibt am heutigen Markt schon vergleichbare Angebote, aber wir blicken trotzdem zuversichtlich in die Zukunft, weil unser Produkt Spielspaß und Sport optimal kombiniert. Eines unserer Ziele, welche wir uns gesteckt haben ist, den Absatz ständig zu erhöhen.

Sportliche und Computerinteressierte Menschen, werden sich für unser Produkt begeistern. Der Preis ist nicht hoch und der Bekanntheitsgrad wird durch Berichte in renommierten Computerzeitschriften steigen.

Unser Betrieb ist eine GmbH. Alle Mitarbeiter unseres Teams, sind haftungsbeschränkte Nichtkaufleute. Wir sind in Betriebswirtschaft noch unerfahren, besitzen aber fundiertes Basiswissen, welches uns von Frau MMag<sup>a</sup>. Andrea Gitschthaler in den Gegenstand „Betriebliche Organisation“ beigebracht wurde.

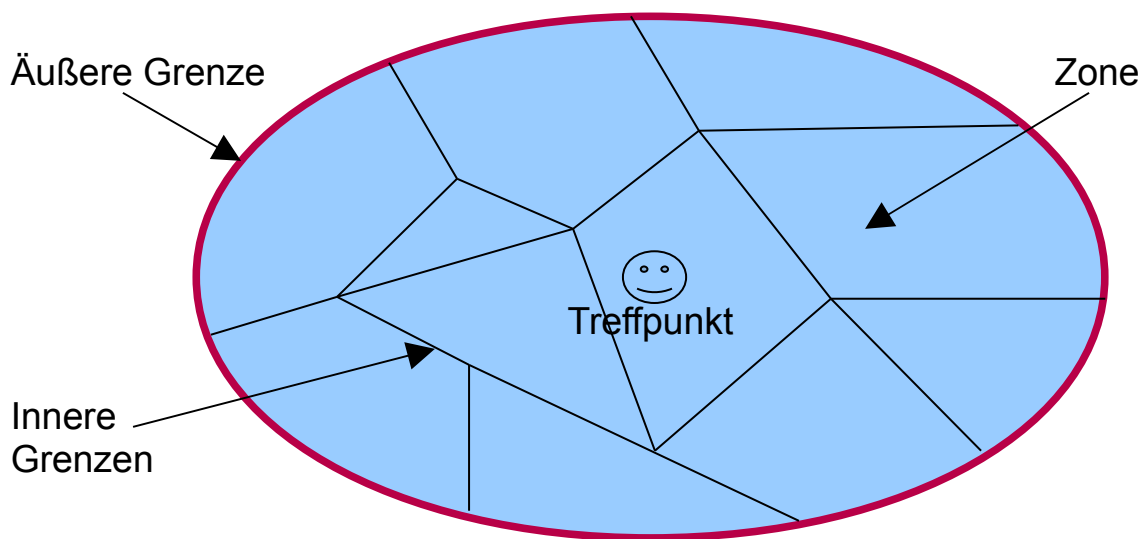
# PRODUKTBESCHREIBUNG

---

## ALLGEMEINE BESCHREIBUNG

Es handelt sich um eine elektronische, GPS gestützte Variante des Brettspielklassikers "Risiko".

Die Spieler treffen sich an einem vereinbarten Ort. Von dort aus, wird das umliegende Gebiet in Zonen eingeteilt, dass heißt es werden virtuelle Grenzen um das Gebiet gezogen um die Größe des gesamten Spielfeldes zu bestimmen. Innerhalb dieses Gebietes werden Zonen festgelegt (siehe unten „Einteilen der Zonen“).



Jedem Spieler werden Truppen zugewiesen (virtuelle Kampfeinheiten), mit denen er fremde Zonen erobern kann (siehe unten „Kämpfen“). Er kann sich innerhalb des Spielfeldes frei bewegen, um fremde Zonen zu erkunden und den Besitzer zum Kampf herauszufordern.

Ziel des Spieles ist es, alle Zonen für sich zu gewinnen. Wichtig dabei ist, es können alle Spieler zugleich spielen und sich zu jeder Zeit frei am Spielfeld bewegen. Wenn das Spiel einmal gestartet ist, gibt es keinen vordefinierten Spielablauf mehr. Für die Kommunikation zwischen den Spielern und das Anzeigen von Positionen der Spieler wird ein mobiles Endgerät verwendet (PDA o.Ä.).

## **DER GROBE SPIELABLAUF**

1. Anmeldung am Server
2. Einteilen der Zonen
3. Einheiten verteilen
4. Kämpfen
5. Auswertung

## **1 - ANMELDUNG AM SERVER**

Es wird eine Zeitspanne festgelegt in der sich Spieler zum Spiel anmelden können. Das mobile Endgerät (PDA) verbindet sich hierbei über eine mobile Datenverbindung an den zentralen Server (welcher das Spiel, die Spieler und den Spielverlauf organisiert) an und gibt seine GPS Daten bekannt. Jeder Spieler bekommt vom Server eine eindeutige ID zugewiesen.

Nach Ablauf der Zeit bekommen alle Spieler eine Nachricht vom Server, welche die Details über das Spiel (Anzahl der Spieler usw.) beinhaltet und bekannt gibt, dass keine weiteren Anmeldungen mehr möglich sind.

## **2 - EINTEILEN DER ZONEN**

Nach der Anmeldung werden die Zonen eingeteilt. Diese Einteilung kann auf 2 Arten erfolgen:

1. Die Spieler gehen das Spielfeld vor dem Start ab und legen somit das Spielfeld fest.
2. Die Spieler können das Spielfeld vorher auf einer am Computer oder PDA einzeichnen.

Nachdem das Spielfeld und die Zonen eingeteilt wurden erhält jeder Spieler eine Zone zugewiesen. Zonen die keinen Besitzer haben sind neutral und können von jeden Spieler eingenommen werden.

Innerhalb einer Zone gibt es einen sog. „Flagpoint“. Dieser Punkt wird von jedem Spieler selbst festgelegt. Der Flagpoint ist der wichtigste Punkt einer Zone. Spieler können die Zonen ihrer Gegner erobern indem sie den



Flagpoint finden und diesen erobern.

Haben alle Spieler ihre Zonen erhalten und ihre Flagpoints festgelegt, muss der Spielstart von jedem Spieler bestätigt werden. Dazu muss man sich allerdings in seiner eigenen Zone befinden.

### **3 - EINHEITEN**

Sobald das Spiel gestartet wurde, erhält jeder Spieler eine im voraus bestimmte Anzahl an virtuellen Einheiten. Diese kommen zu Beginn alle in seine Startzone, welche ihm am Anfang des Spieles zugewiesen wurde. Wenn der Spieler weitere Zonen erobert, muss sich in jeder Zone mindestens eine Einheit befinden. Diese werden, sollte er auf einen Gegenspieler treffen, zum Kampf herangezogen. Um neue Einheiten zu erhalten, muss man gegnerische Zonen erobern.

### **4 - KÄMPFEN**

Der Kommandant kann sich auf dem Spielfeld frei bewegen. Starten wird er wie bereits erwähnt in seiner ersten Zone die ihm zugewiesen wurde. Am Flagpoint kann er entscheiden, wie viele seiner Einheiten er mit sich nimmt. Der Rest der Einheiten verbleiben am Flagpoint und verteidigt durch ihre Präsenz den Flagpoint. Nun sollte der Kommandant mit seinen mitgenommenen Einheiten die Karte erkunden. Zu Beginn sieht er nichts als die eigene Zone.

**ENTSTEHUNG EINES KAMPFES**

Ein Kampf kann auf 3 Arten entstehen:

1. Treffen auf gegnerische Einheiten am Spielfeld:  
Einheiten können innerhalb der eigenen Zone beliebig stationiert werden können. Befindet man sich in einer fremden Zone, und trifft auf eine oder mehrere stationierte Einheiten, wird ein Kampf eingeleitet.
2. Treffen auf einen gegnerischen Kommandanten:  
Wenn man in der realen Welt einen gegnerischen Kommandanten erkennt, kann man sich ihm nähern. Befindet man sich in seinem Kampfradius, entsteht ein Kampf. Der Kampfradius ist ein fix definierter Bereich rund um einen Spieler.  
Hierbei gibt es eine Einschränkung: Es können immer nur 2 Spieler gegeneinander kämpfen.
3. Einnehmen eines Flagpoints:  
Befindet man sich in einer fremden Zone, wird der Flagpoint auf der Karte sichtbar, sobald man die Flagpoint Area betritt und ein Kampf wird ausgelöst.

Es gibt 2 Arten einen Kampf zu beenden:

1. Einer der beiden Spieler hat keine Einheiten mehr.
2. Einer der beiden Spieler flüchtet aus dem Kampfradius.

**KAMPF IM DETAIL**

Bezeichnung	Lebenspunkte	Angriffspunkte
Soldat	10	1 bis 5
Panzer	30	5 bis 15
Flugzeug	15	15 bis 30

Kommt es zu einem Kampf wird jeder Einheit eine eindeutige ID zugewiesen. Innerhalb eines einstellbaren Zeitintervalls (z.B. alle 5 Sekunden) greifen sich die Einheiten an. Konkret bedeutet dies, dass von jeder Einheit ein Zufallswert aus ihrem Schadensbereich gegeben wird.

Nachdem der verursachte Schaden jeder Einheit bestimmt wurde, werden die die getroffenen Ziele willkürlich zugeordnet. Dabei kann es durchaus sein, dass eine Einheit gar keinen Schaden abbekommt, eine andere jedoch von 5 Einheiten attackiert wird. Die Angriffspunkte werden jeweils von den Lebenspunkten abgezählt. Hat eine Einheit keine Lebenspunkte mehr, so scheidet sie aus dem Kampf aus.

### ***Einnehmen von gegnerischen Zonen***

Zonen die von Gegnern besetzt sind, können eingenommen werden, indem man den Flagpoint erobert. Der Besitzer der Zone bekommt eine Nachricht, sobald ein feindlicher Kommandant eine seiner Zonen betritt. Dieser Eindringling erscheint dann auf seiner Karte als beweglicher Punkt. Dieser Flagpoint wird sichtbar, sobald der Spieler die gegnerische Flagpoint Area betritt. Um den Flagpoint zu erobern, wird ein normaler Kampf ausgetragen, sind alle gegnerischen Einheiten am Flagpoint erobert, so ist die Zone eingenommen. Alle restlichen sich in der Zone befindlichen gegnerischen Einheiten, die noch nicht zerstört wurden, gehen in das Eigentum des Eroberers über. Dadurch ist es sehr ratsam, die Einheiten taktisch gut zu platzieren. Wurde der Flagpoint eingenommen, muss mindestens eine Einheit dort platziert werden. Sobald eine Zone eingenommen ist, werden ihre Umrisse auf der Karte sichtbar.

### ***Einnehmen von unbesetzten Zonen***

Hier geht man gleich vor, wie beim einnehmen von gegnerischen Zonen. Diese Einheiten gehören allerdings noch niemanden. Auch hier können Einheiten willkürlich innerhalb der Zone platziert sein. Wird eine solche unbesetzte Zone eingenommen, kann dies zu einer enormen Steigerung der eigenen Einheiten führen. Den Flagpoint setzen und das verteilen der Einheiten in neutralen Zonen wird vom Server gemacht.

## **5 - Auswertung**

Das Spiel ist zu Ende, wenn nur mehr ein Spieler übrig bleibt. Er hat dann alle Zonen für sich gewonnen. Dies bekommen dann alle Spieler mitgeteilt. Zum Schluss treffen sich die Spieler wieder an jenem Punkt, an dem das Spiel begonnen hat, damit das Spiel gemeinsam beendet wird. Es wird noch eine detaillierte Statistik über das Spiel (gefallene Einheiten, eroberte/verlorene Zonen, usw.) an alle Spieler ausgesendet. Alternativ kann man auch noch ein Zeitlimit für die Dauer des Spieles angeben. Der Sieger wird dann aufgrund der eroberten Zonen ermittelt.

## ***TECHNISCHE DETAILS***

---

### **HARDWARE**

Das mobile Endgerät ist ein handelsüblicher PDA mit GPS Empfang. Die Kommunikation mit dem Server erfolgt je nach Empfangsversorgung über HSDPA/UMTS/GPRS/EDGE.

### **SOFTWARE**

Die Software für die Clients wird in 2 Varianten implementiert.

1. .net Framework von Microsoft
2. J2ME – Java to Micro Edition von Sun

Über die Software am Server sind bisher noch keine Entscheidungen getroffen worden.

## ***UNSERE ZIELGRUPPEN***

---

Unsere Zielgruppe besteht sowohl aus sportbegeisterten Personen als auch aus Leuten, die Computerspiele bevorzugen. Wir versuchen mit unserem Produkt diese beiden Zielgruppen zu erreichen.

## ***BEDÜRFNISSE DIE UNSER PRODUKT ABDECKT***

---

Sehr viele Eltern beklagen sich, dass Kinder nur mehr vor dem Computer sitzen, und dadurch sehr wenig Bewegung haben. Durch unsere Idee können Kinder weiterhin ein Computerspiel spielen, allerdings nur in Verbindung mit Bewegung. Die Verbindung von Sport und Technik ist durch häufiges Laufen (um z.B. sein Gebiet zu verteidigen) gegeben.

## ***DER NUTZEN FÜR DEN KUNDEN***

---

Es wird sowohl Sport, Spaß, Technik als auch Spiel mit den neuesten Technologien verknüpft. Unser Spiel fördert die Kommunikation zwischen den Spielern, da im weiteren Verlauf des Spieles Teamarbeit notwendig ist.

## **INNOVATION DER IDEE UND STAND DER TECHNIK**

---

Es gibt bereits vereinzelt Spiele, welche mit der Kombination aus mobilen Endgeräten und GPS arbeiten, denn im Moment boomt der „Mobile Gaming“ - Markt. Die Grundidee von "Zone Commander" gibt es allerdings noch nicht.

## **PARTNERSCHAFTEN**

---

Bei unserer Produktidee wäre eine Partnerschaft mit einem Mobilfunknetz Provider sicher von Vorteil. Wir könnten unser Produkt dadurch in großer Zahl absetzen. Zwingend notwendig ist dies allerdings nicht. Unser Spiel benötigt mindestens einen Server. Diesen könnten wir in Fremdbetreuung geben um eine hohe Up-time (Verfügbarkeitszeit) zu erreichen. Eine definitive Abhängigkeit von Partnern ist jedoch nicht gegeben.

## **KONKURRENZPRODUKTE**

---

Es gibt bereits Handyspiele, welche GPS nutzen. Beispiele wären:

- „Tourality“, eine GPS gestützte Schnitzeljagd.
- „Pacmanhattan“, ein Pacmanspiel, bei dem man durch Häuserschluchten wandern und dabei Punkte einsammeln muss.

## **ENTWICKLUNGSSTAND (DIAGRAMM)**

---

Wir befinden uns derzeit im Entwicklungs- und Forschungsbereich. Entwicklung der Spielidee und Überlegungen zur Umsetzung sind unsere derzeitigen Aufgaben. Implementierung oder Testversionen existieren noch keine. Eine erste Testversion wird es vermutlich im März 2009 geben.

## **VERSIONEN**

---

Es wird 2 verschiedene Versionen geben, eine Testversion, welche für eine Woche spielbar sein wird, und eine Vollversion, welche um € 5 erworben werden kann.

## **GESETZLICHE VORSCHRIFTEN**

---

Es existieren gesetzliche Vorschriften bezüglich Lokalisierung von Personen. Diese betreffen unser Spiel jedoch nicht, da die Spieler das Programm selbst verwenden wollen und wir, ihre Geo-Daten nicht speichern.

Passwörter werden grundsätzlich nur verschlüsselt übertragen und in der Datenbank gespeichert. Sonstige Benutzerdaten unterliegen selbstverständlich strengsten Datenschutzbestimmungen, allerdings nur in der Vollversion. Daten von registrierten Benutzer, welche die Testversion verwenden, können für Marktforschungszwecke verkauft werden.

## **SERVICE UND WARTUNG**

---

Es wird regelmäßige Updates (ausbessern von Programmfehlern) sowie Upgrades (Spielerweiterungen) zum Spiel geben.

Ständige Wartungen vom Server, sowie Backups sämtlicher Datenbanken gehören zum Standard.

Für Fragen oder technische Gebrechen die uns noch nicht bekannt sind wird ein Online Portal in Form eines Forums und ein FAQ's errichtet werden.

## **PRODUKT- UND DIENSTLEISTUNGSGARANTIE**

---

Unser Produkt ist eine Software für mobile Endgeräte, wir können jedoch nicht garantieren, dass unsere Software auf jedem mobilen Endgerät makellos funktioniert.

Auf dem Online Portal wird es jedoch eine sogenannte „Black List“ aller Geräte geben, von denen uns bekannt ist, dass die Software darauf nicht funktioniert. Kauft ein Kunde, trotz expliziten Hinweis auf die „Black List“ das Spiel, werden wir keine Geldruckerstattung bieten. Ist sein Gerät jedoch noch nicht gelistet, bekommt der Kunde sein Geld wieder.

Es wird natürlich versucht die Black List durch Updates zu verringern, um mehr Geräte kompatibel zu machen. Dies wird jedoch nie für alle Geräte machbar sein, da es immer ein paar Exoten gibt.

## ZIELE

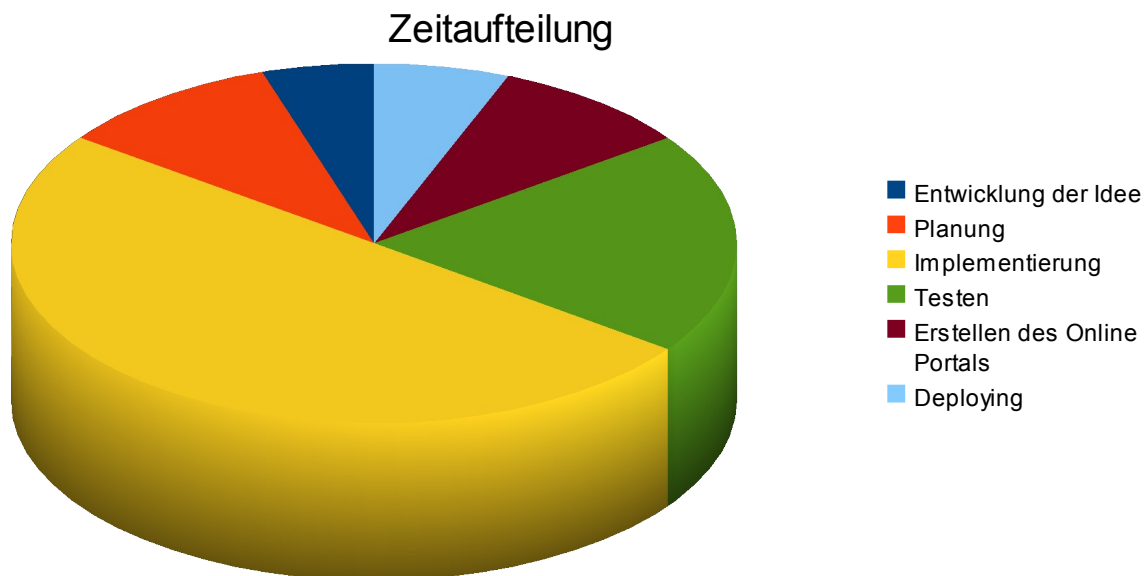
---

Unser Ziel ist es die Software so weit wie möglich zu verbreiten. Es gibt keine Einschränkungen bezüglich des Vertriebes auf bestimmte Länder, da die Software über das Internet erhältlich ist.

## ZEITPLAN

---

Das Projekt sollte innerhalb von 2 Jahren abgeschlossen werden. Einen ersten Prototypen soll es aber bereits im Juni 2009 geben.  
Die voraussichtliche Zeitaufteilung sieht wie folgt aus



## HAUPTERFOLGSFAKTOREN

---

Durch den derzeitigen Trend von „Mobile Gaming“ ist eine hohe Erfolgsquote zu erwarten. Unser Spiel ist vom Grundkonzept bis jetzt einzigartig. Unser größter Vorteil ist sicherlich, dass dieser Markt gerade im Wachstum ist. Wir gehören daher zu den ersten Firmen die solche Software herstellt.



## ***RECHTSFORM***

---

Wir wollen unser Unternehmen in Form einer Ges.m.b.R. verwirklichen. Sollte sich unser Spiel gut verkaufen, und das Unternehmen wachsen, so wird eine Umwandlung in eine andere Rechtsform erfolgen (z.B. Ges.m.b.H.).

# **MARKT UND WETTBEWERB**

---

## **BRANCHE**

---

Unser Spiel unterliegt mehreren Branchen, aber die Hauptbranche ist Location Based Gaming. Der Marktanteil dieser Branche wird in den nächsten Jahren enorm ansteigen. Diese Branche befindet sich derzeit noch in den Kinderschuhen.

## **BEDEUTUNG VON INNOVATION UND TECHNOLOGISCHER FORTSCHRITT**

---

In den nächsten Jahren wird voraussichtlich die Bedeutung von Location Based Games enorm steigen. Ein Boom von Mobile Gaming ist bereits jetzt zu erkennen. Mobile Endgeräte werden dadurch ständig verbessert, und die Technik kann bezüglich Grafik und Sound besser verwendet werden. Dadurch werden auch unsere Spiele ständig Änderungen und Erweiterungen unterzogen.

## **MOMENTANER TREND**

---

Der momentane Trend von Computerspielen geht stark in die Richtung der Spiele mit mobilen Endgeräten.

## **KONKURRENZ**

---

Location Based Games gibt es derzeit am Markt im Verhältnis zu den herkömmlichen Computerspielen noch sehr wenige. Es gibt bereits vergleichbare Produkte, die auf das gleiche Prinzip (GPS in Spielen zu integrieren) aufbauen.

## **NEUENTWICKLUNGEN VON WETTBEWERBERN**

---

Derzeit sind keine wesentlich neuen Errungenschaften bekannt. Wir behalten unsere Konkurrenz stets im Auge um Weiterentwicklungen auch in unser Spiel einzubauen, und immer am neuesten Stand zu sein. Möglicherweise legen aber auch wir Meilensteine, die wir patentieren können.

## **UNSER ANGEBOT**

---

Unser Spiel ist für sportbegeisterte Computerspieler entwickelt worden, da sehr viel Bewegung notwendig ist. Es wird Spielspaß garantiert und das Zusammenarbeiten in Teams wird ebenfalls gefördert.

## **VERTRIEBSKANÄLE DER KONKURRENTEN**

---

Unsere Konkurrenten verwenden fast ausschließlich das Internet um Ihre Software bekannt zu machen. Hierzu dienen Werbeeinschaltungen auf bekannten Websites oder Google-Ads. Es werden auch vereinzelt Flyer verteilt. Die Werbung über das Internet ist jedoch um ein Vielfaches wirksamer.

## **MARKTEINTRITTSBARRIEREN**

---

Unser größtes Problem wird sicherlich die Bekanntmachung unseres Produktes werden. Durch unsere aggressive Werbung zu Beginn wird versucht diese Schwierigkeit zu überwinden. Durch steigende Bekanntheit des Spieles steigt auch der Werbefaktor durch Kunden.

## **ZIELKUNDENGRUPPEN**

---

Unser Produkt richtet sich grundsätzlich an 2 Gruppen

1. sportbegeisterte Personen aller Altersgruppen
2. technikbegeisterte Personen die sich an Unterstützung in Spielen durch Technik erfreuen

Das Spiel ist aber grundsätzlich für alle Personen geeignet. Es hängt auch sehr viel davon ab, wie sehr einen das Spiel an sich (in seiner Handlung) anspricht.

## **KAUFENTSCHEIDENDE FAKTOREN**

---

Der wichtigste Kauffaktor ist sicherlich, dass einen potenziellen Käufer das Spiel anspricht. Dies soll durch Veranstaltungen, bei denen das Spiel vorgestellt wird geschehen.

Ein weiterer Faktor ist die Vereinigung von Sport, Technik und Spiel in einem Produkt.

# **MARKETING UND VERTRIEB**

---

## **SCHRITTE ZUR EINFÜHRUNG**

---

Wir werden unser Produkt in Form von Internet- und Flyerwerbung bekannt machen, weiters wird das Spiel auf unserer Website zu einem angemessenen Preis zum Download zur Verfügung stehen.

## **REFERENZKUNDEN GEWINNEN**

---

Es wird versucht Refereznkunden, welche an neuen, innovativen und auch sportlichen Spielen interessiert sind, durch Internet- und Flyerwerbung zu gewinnen.

## **ABLAUF DES PRODUKVERKAUFES**

---

Unser Produkt wird auf der Website zum Download angeboten. Für die kostenpflichtige Version muss der Kunde zuerst per Kreditkarte bezahlen. Danach wird er zu einem Link weitergeleitet wo er das Prdukt downloaden kann. Die Testversion steht frei zum Download auf der Website zur Verfügung.

## **KUNDEN AUFMERKSAM MACHEN**

---

Es wird versucht Kunden durch Werbung im Internet und durch das Verteilen von Flyern an öffentlichen Plätzen zu gewinnen.

## **WERBEMITTEL**

---

Als Werbemittel werden wir das Internet und Flyer mit einer kleinen Produktbeschreibung verwenden.

## ***SERVICE UND WARTUNG***

---

Für die kostenpflichtige Version unseres Produktes wird es regelmäßige Updates zur Fehlerbehebung und Spielverbesserungen (eventuelle Erweiterungen) geben. Für die Testversion wird es keine Updates geben.

# **UNTERNEHMENSAUFBAU**

---

## **KERNKOMPETENZEN**

---

Unsere Kernkompetenzen liegen in der Entwicklung und in der Implementierung des Produkts.

## **BENÖTIGTE MITTEL ZUR PRODUKTERSTELLUNG**

---

Zur Erstellung des Produkts benötigen wir Computer und entsprechende Entwicklungsumgebungen. Weiters werden Server und einige mobile Endgeräte zum Testen des Produkts benötigt.

## **ZUSAMMENARBEIT MIT PARTNERN**

---

Es ist keine Zusammenarbeit mit Unternehmen die ähnliche Produkte anbieten geplant.

## **UNTERNEHMENSSTANDORT**

---

Unser Unternehmensstandort ist in Villach.

## **KOSTEN FÜR DIE ERSTELLUNG UND BEREITSTELLUNG DES PRODUKTS**

---

Es werden Kosten für den Kauf der Entwicklungsumgebungen entstehen, weiters muss ein entsprechender Server gemietet werden.

# **ORANISATION UND UNTERNEMERTEAM**

---

## **MITGLIEDER**

---

Umfassende Angaben zu unserem Team entnehmen Sie bitte den beiliegenden Lebensläufen.

Für die Umsetzung unserer Geschäftsidee und den Aufbau unseres Unternehmens sind folgenden Erfahrungen und Fähigkeiten unseres Teams von Nutzen:

- Praktische Übungen und Projekte während der Ausbildung an der HTBLVA Villach (EDVO)
- Ausbildung und Erfahrungen im Rahmen des Pflichtpraktikum
- Herausragende technische Fähigkeiten einiger Schüler

Unser Team ist noch relativ unerfahren in folgenden Gebieten:

- Praktische Erfahrungen in Führung
- Vermarktung eines Produktes
- Auftreten in der Geschäftswelt

Das Vergütungssystem unseres Unternehmens sieht in den ersten zwei Jahren nur eine Abgeltung der erbrachten Leistungen unseres Vertragspartners (siehe Finanzplan-Fremdleistung) vor, ab dem dritten Jahr bekommt er zusätzlich eine Gewinnbeteiligung von 15%. Der restliche Gewinn ab dem dritten Jahr wird zum Teil ausgeschüttet (jährliche Vereinbarung über die Höhe der Ausschüttung) bzw. in die Weiterentwicklung unseres Produktes investiert.



# **UMSETZUNGSPLAN UND MEILENSTEINE**

---

## **MEILENSTEINE**

---

1. **2008, November:** Ideenfindung und Beschreibung der möglichen Probleme. Erstellung des Businessplans.
2. **2008, Dezember:** Behandlung der Leitfragen und teaminterne Aufgabenverteilung.
3. **2009, Jänner:** Erlernen der Grundkenntnisse im Bereich der benötigten Programmiersprachen.
4. **2009, Februar:** Erlernen der Grundkenntnisse im Bereich der Geoinformatik.
5. **2009, April:** Start der Entwicklung des Prototyps.

## **PERSONALBEDARF**

---

Der Personalbedarf wird sehr gering bleiben, da wir unser Produkt selbst entwickeln und vermarkten, dementsprechend werden auch die Kosten niedrig bleiben.

## **INVESTITIONSPLANUNG**

---

Für unsere Produktentwicklung benötigen wir Entwicklungsumgebungen, Server und mobile Endgeräte. Sollte das Spiel in den nächsten Jahren gut vermarkten, werden weitere Investitionen zur Erhaltung und Wartung des Spieles getätigt.

# ***CHANCEN UND RISIKEN***

---

## ***KERNKOMPETENZEN***

---

Unsere Kompetenzen liegen im Bereich der Softwareentwicklung. Weniger Erfahrung haben wir mit der Vermarktung von Produkten.

## ***CHANCEN UND RISIKEN AM MARKT***

---

Der Markt bietet ein großes Potential für unsere Produktidee da es noch wenige ähnliche Spiele gibt und sich diese Branche erst in den nächsten Jahren entwickeln wird.

# LEBENSÄUFE

---

## DANIEL STERNIG

street	Kreuth 112
city	9531 Kreuth
e-mail	<a href="mailto:Daniel.sternig@aon.at">Daniel.sternig@aon.at</a>
phone	+43699/11 94 24 36
ate of birth	26.07.91
place of birth	Villach
citizenship	Österreich
career	Volksschule Bad Bleiberg Hauptschule 2 Villach Lind HTL Villach - EDVO
working experience	Sico Technology GmbH Infineon Technologies AG
hobbies	Schifahren Eishockey Tennis
skills	Programmieren Betriebliche Organisation

**BISCHOF MICHAEL**

street	Mitschig 16
city	9620 Hermagor
e-mail	<a href="mailto:M.Bischof2@gmail.com">M.Bischof2@gmail.com</a>
phone	+43650/29 11 904
ate of birth	29.11.90
place of birth	Klagenfurt
citizenship	Österreich
career	Volksschule Hermagor Hauptschule 2 Hermagor HTL Villach - EDVO
working experience	ACP Computer Handels GmbH Klagenfurt Liland IT GmbH
hobbies	Schifahren Computer
skills	Programmieren Rechnungswesen

**PETER SPIESS-KNAFL**

street	Bahnhofsstraße 12
city	9371 Brückl
e-mail	<a href="mailto:peter.knafl@gmail.com">peter.knafl@gmail.com</a>
phone	+43664/34 65 303
date of birth	13.06.90
place of birth	St. Veit/Glan
citizenship	Österreich
career	Volksschule Kraig Gymnasium St. Veit HTL Villach - EDVO
working experience	Raiffeisen Rechenzentrum Abteilung Anwendungsentwicklung
hobbies	Hexapod Computer
skills	Programmieren Betriebliche Organisation